CROMY®

AUTOS 4x4

MATCH 4

Cont.: 35 Naipes
Industria Argentina
Printed in Argentina





AUTOS 4x4



AMC Jeep Wrangler YJ Standart

km/h	140
HP	120
kw	89
cm3	4181
kg	1540
Cilindros	6

A2

AUTOS 4x4



Jeep Wrangler YJ Sport Special

km/h	150
HP	163
kw	120
cm3	4750
kg	1580
Cilindros	6



AUTOS 4x4



Toyota Landcruiser Turbo Diesel

km/h	130
HP	86
kw	63
cm3	2446
kg	1730
Cilindros	4



AUTOS 4x4



American Motors Eagle Special

km/h	180
HP	129
kw	95
cm3	4235
kg	1580
Cilindros	8

B1

AUTOS 4x4



VW Jetta CL Syncro Kat

km/h	173
HP	90
kw	68
cm3	1781
kg	1135
Cilindros	4

B2

AUTOS 4x4



VW Golf GL Syncro Kat

km/h	175
HP	90
kw	66
cm3	1781
kg	1105
Cilindros	4

B3

AUTOS 4x4



Subaru Spacecar 4 x 4

km/h	120
HP	50
kw	37
cm3	997
kg	905
Cilindros	3

B4

AUTOS 4x4



Audi 90 Quattro Kat

km/h	206
HP	136
kw	100
cm3	2309
kg	1220
Cilindros	5



AUTOS 4x4



Audi 100 Avant Quattro Kat

km/h	173
HP	88
kw	65
cm3	1781
kg	1240
Cilindros	4



AUTOS 4x4



Audi 200 Quattro Kat

km/h	216
HP	165
kw	121
cm3	2226
kg	1410
Cilindros	5



AUTOS 4x4



Seat Terra 4x4

km/h	137
HP	48
kw	35
cm3	965
kg	788
Cilindros	4



AUTOS 4x4



Citroën 4x4 Sahara

(mit 2 Motoren)

km/h	100
HP	2x12
kw	2x8,8
cm3	2x425
kg	735
Cilindros	2x2

D1

AUTOS 4x4



Mitsubishi Pajero 2300

km/h	142
HP	84
kw	62
cm3	2346
kg	1518
Cilindros	4

D2

AUTOS 4x4

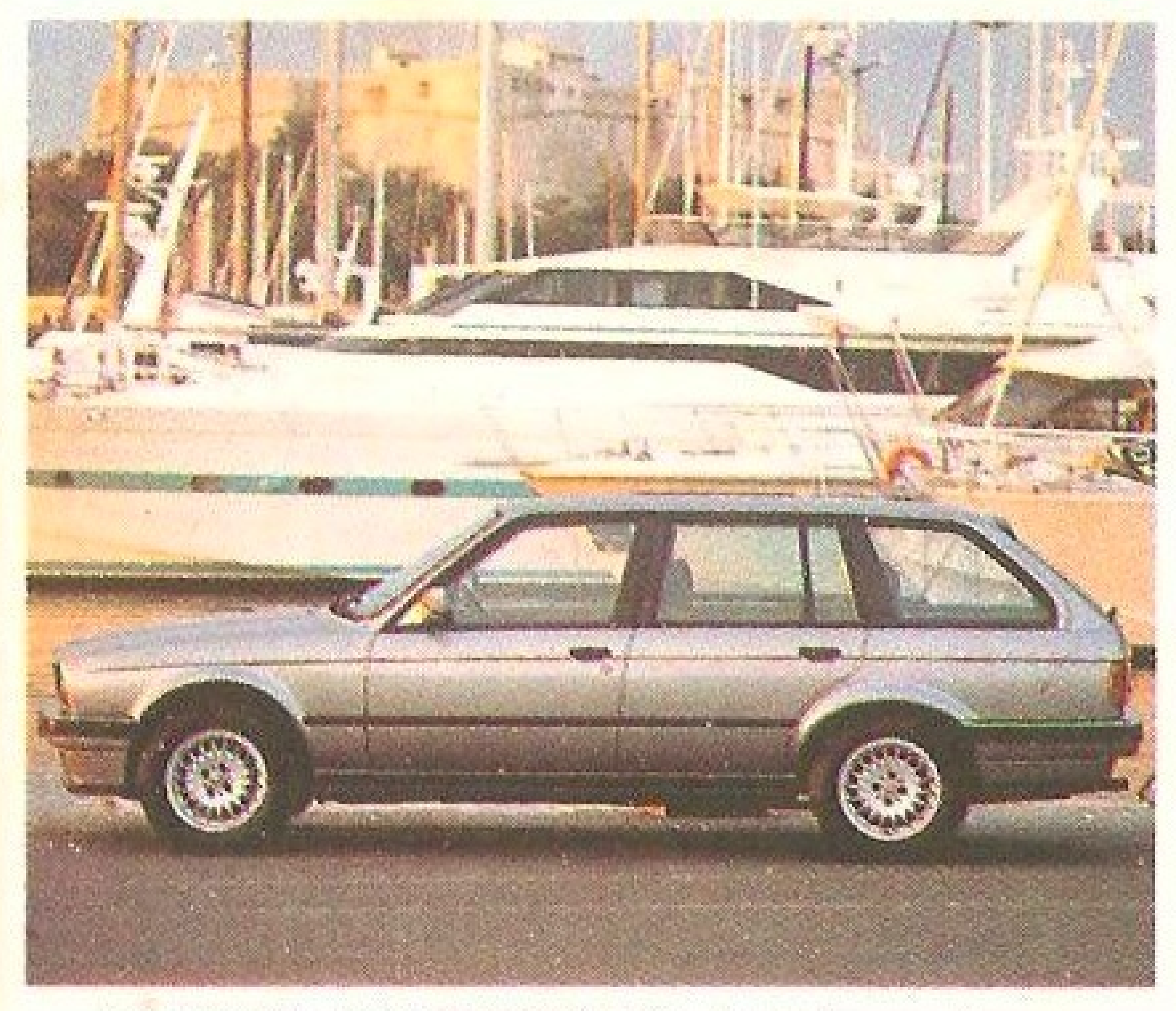


Daihatsu 2800 Diesel

km/h	115
HP	75
kw	55
cm3	2800
kg	1255
Cilindros	4

D3

AUTOS 4x4



BMW 325 i X Kat Touring

km/h	206
HP	170
kw	125
cm3	2494
kg	1320
Cilindros	6

D4

AUTOS 4x4



Suzuki SJ 410

km/h	115
HP	45
kw	33
cm3	970
kg	880
Cilindros	4



AUTOS 4x4



Daihatsu F10

km/h	100
HP	45
kw	33
cm3	958
kg	1020
Cilindros	4



AUTOS 4x4



Lada Niva 1600

km/h	125
HP	78
kw	57,4
cm3	1568
kg	1150
Cilindros	4



AUTOS 4x4



Monteverdi Safari

km/h	170
HP	165
kw	121,5
cm3	5653
kg	1900
Cilindros	8



AUTOS 4x4



Nissan Patrol

km/h	140
HP	137
kw	101
cm3	3956
kg	1540
Cilindros	6



AUTOS 4x4



Mercedes Benz 280 GE

km/h	155
HP	156
kw	114,5
cm3	2746
kg	1845
Cilindros	6

F2

AUTOS 4x4



Gurgel X-12 4x4

km/h	130
HP	50
kw	37
cm3	1584
kg	780
Cilindros	4

F3

AUTOS 4x4



Lancia Prisma 4x4

km/h	176
HP	105
kw	77
cm3	1585
kg	1018
Cilindros	4



AUTOS 4x4



Santana

km/h	113
HP	70
kw	51,5
cm3	2286
kg	1450
Cilindros	4



G1

AUTOS 4x4

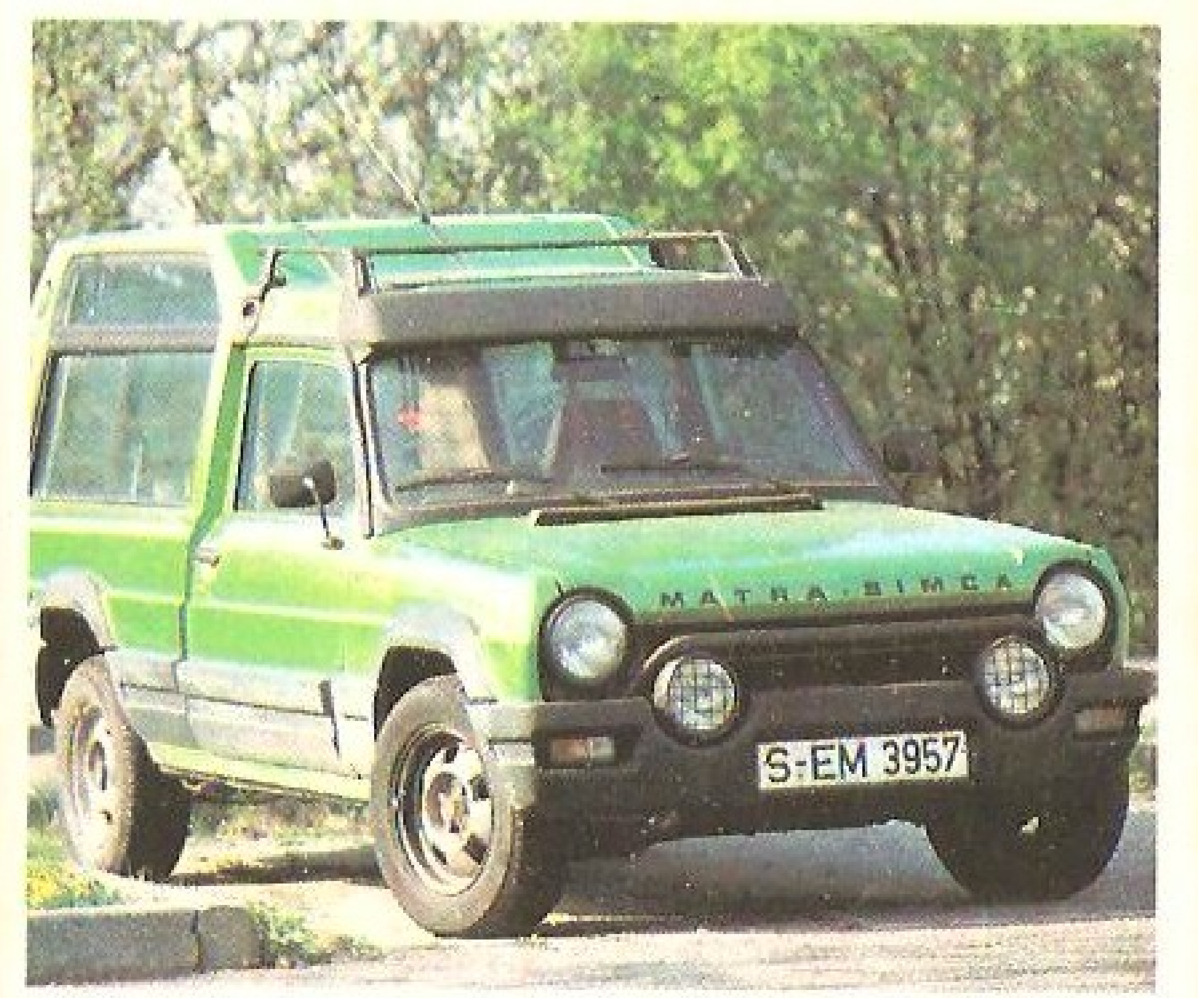


Ford Spezial 4x4

km/h	140
HP	135
kw	99,5
cm3	2792
kg	1500
Cilindros	6

G2

AUTOS 4x4



Matra Simca Rancho 4x4

km/h	145
HP	80
kw	59
cm3	1442
kg	1215
Cilindros	4

G3

AUTOS 4x4



Jeep Laredo

km/h	150
HP	119
kw	88
cm3	4981
kg	1500
Cilindros	8

G4

AUTOS 4x4



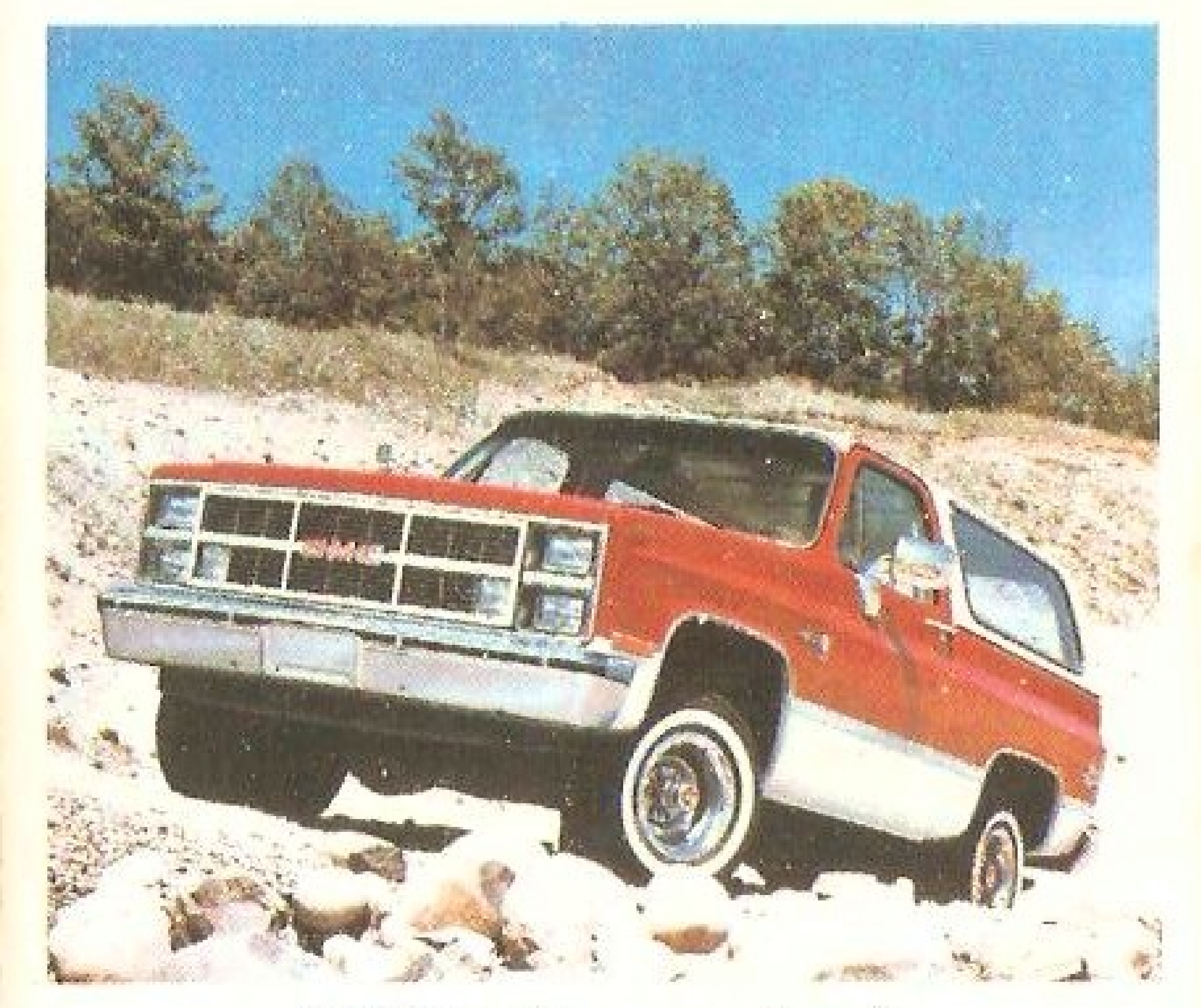
Holden 4x4

km/h	230
HP	190
kw	116
cm3	4560
kg	1300
Cilindros	8



H1

AUTOS 4x4



GMC Jimmy 4 x 4

km/h	140
HP	120
kw	88,5
cm3	4100
kg	1900
Cilindros	6

H2

AUTOS 4x4



GMC Blazer 4 x 4C

km/h	160
HP	155
kw	115,5
cm3	5000
kg	2000
Cilindros	8

H3

AUTOS 4x4



Ford Sierra RS 4 x 4

km/h	205
HP	150
kw	110
cm3	2792
kg	1270
Cilindros	6

H4

AUTOS 4x4



Mercedes 300 E 4Matic Kat

km/h	217
HP	180
kw	132
cm3	2962
kg	1490
Cilindros	6



"JUEGO DEL MATCH"

CON TARJETA ROJA Y TARJETA AMARILLA

El objetivo del juego es ganar todos los naipes. Pueden participar dos o más jugadores. El mazo de 34 naipes se reparte totalmente, naipe por naipe, en el sentido de las agujas del reloj, por un jugador elegido por sorteo. Cada participante apila los naipes sin mirarlos y toma en su mano la pila, una vez finalizado el reparto. De esta manera cada jugador puede ver solamente el naipe superior de su pila, ningún otro jugador deberá ver esta carta. El juego es iniciado por el participante que recibió el primer naipe; Quien elije a su criterio la mejor característica técnica (HP, KM/H, RPM, etc) descripta en su naipe superior y debe cantarla en voz alta; a continuación cada participante deberá "cantar" la suya. El participante que posea la mayor cifra, gana la carta superior de cada uno de sus oponentes y las coloca junto con las suyas, debajo de su pila. El jugador que ganó la mano es quien elige la característica técnica de la próxima mano; continuando con idéntica mecánica de juego. Puede que se produzca un empate entre las características técnicas de dos o más jugadores, en ese caso todos los jugadores colocan sus naipes superiores sobre la mesa y solamente los participantes que hubieran empatado, competirán entre ellos, no pudiendo jugar en esa mano los perdedores. El participante que recibió el primer naipe de esa mano, (entre los que empataron), elige una característica técnica de su siguiente naipe y la "canta", quien tenga la cifra mayor, ganará las cartas superiores que están jugando en la mano, más las que quedaron sobre la mesa. El jugador que se ha quedado sin cartas, es eliminado del juego. El "MATCH" se termina cuando uno de los participantes gana todos los naipes.

TARJETA AMARILLA Y ROJA

Quien tenga la tarjeta amarilla como naipe superior (en cualquier mano del juego) recibirá de los demás jugadores la carta superior de cada uno de ellos. Quien tenga la tarjeta roja recibirá las dos últimas cartas de la pila de cada uno de sus competidores. Las tarjetas amarilla y roja se usan una sola vez en el juego y se dejan a un lado una vez que han salido.

"JUEGO DEL 4"

El objetivo del juego es formar y "bajar" sobre la mesa la mayor cantidad posible de "cuartetos" (conjunto de "4" cartas). Pueden competir tres o más participantes. Un jugador elegido al azar debe repartir totalmente el mazo compuesto de 32 naipes, entre todos los participantes, de izquierda a derecha. El mazo está integrado por 8 "cuartetos", identificados por una letra, de "4" naipes cada uno. Ej. A1-A2-A3 y A4. El juego se desarrolla de la siguiente manera: comienza el jugador que recibió el primer naipe. Este, luego de observar su juego, solicita en voz alta, a cualquiera de sus competidores, la carta que necesita para completar un "cuarteto" nombrándola por letra y número. Ejemplo: Si tiene A1 y A2 puede pedir A3 ó A4 para tratar de completar su "Cuarteto". Si el jugador a quien le es solicitada la carta casualmente la posee, deberá entregarla al que se la pidió y éste podrá seguir pidiendo, a quien desee, las cartas que necesite hasta el momento en que el jugador a quien le fue pedida una determinada carta no la posea. En ese momento el derecho de pedir pasa a ese jugador. Aquellos que durante el juego formen "cuartetos", deberán "bajarlos" sobre la mesa. Y aquellos jugadores que se queden sin cartas en las manos, hayan o no formado "cuartetos", quedarán fuera del juego hasta el final, donde se establecerá quien ha "bajado" mayor número de "cuartetos", para decidir el ganador del juego.